

ПЛАХОТНЮК Н.П.

канд. пед. наук,
викладач кафедри іноземних мов
і новітніх технологій навчання,
Житомирський державний університет імені Івана Франка

ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ ЗАСОБАМИ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ

У статті розглядаються шляхи формування іношомовної комунікативної компетенції студентів засобами навчально-ігрового проектування, аналізується сутність та структура іношомовної комунікативної компетенції. Висвітлюються переваги навчально-ігрового проектування як інтерактивної дидактичної технології, що забезпечує активізацію процесу засвоєння навчального матеріалу й творчого його застосування при вирішенні навчальних і професійних задач. Ключові слова: іношомовна комунікативна компетенція, навчально-ігрове проектування, методи навчально-ігрового проектування.

В статье рассматриваются пути формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов средствами учебно-игрового проектирования, анализируется сущность и структура иноязычной коммуникативной компетенции. Освещаются преимущества учебно-игрового проектирования как интерактивной дидактической технологии, которая обеспечивает активизацию процесса усвоения учебного материала и творческого его применение при решении учебных и профессиональных задач. Ключевые слова: иноязычная коммуникативная компетенция, учебно-игровое проектирование, методы учебно-игрового проектирования.

The article deals with the ways of forming a foreign language communicative competence of students by means of educational playing projecting. The essence and structure of foreign language communicative competence is analyzed. The benefits of educational playing projecting as an

interactive didactic technology that provides more active learning and its creative application in solving educational and professional objectives are highlighted. Key words: foreign language communicative competence, educational playing projecting, methods of educational playing projecting.

Постановка проблеми. Рівень володіння іноземною мовою, якість засвоєних знань залежить від вибору форм, методів, засобів підготовки студентів. Насамперед ефективними виявляються інтерактивні технології навчання, що забезпечують активізацію навчально-виховного процесу, підвищення рівня мотивації до вивчення іноземної мови, стимулюють розвиток особистісної та творчої самореалізації. Зокрема, навчально-ігрове проектування інтегрує методи й засоби навчальної, проектувальної та ігрової діяльності, що сприяє активному розвитку необхідних знань та вмінь, формуванню іншомовної комунікативної компетенції студентів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Поняття іншомовної комунікативної компетенції у методиці навчання іноземних мов досліджувалось як зарубіжними, так і вітчизняними вченими (А. Андрієнко, Л. Біркун, Л. Брахман, О. Волобуєва, Р. Джонсон, Г. Китайгородська, С. Козак, С. Мельник, Е. Пасов, Н. Пруднікова, С. Савіньон, М. Свейн, Д. Хаймз, Д. Шейлз та ін.). Проблемі навчально-ігрового проектування як інтерактивної технології навчання приділено увагу в наукових доробках М. Воровки, Т. Качеровської, П. Щербаня та ін. Разом з тим, слід зауважити, що навчально-ігрове проектування як засіб формування іншомовної комунікативної компетенції спеціально не розглядалось.

Формулювання цілей статті. Метою нашої статті є висвітлення шляхів формування іншомовної комунікативної компетенції студентів засобами навчально-ігрового проектування.

Виклад основного матеріалу. Поняття „комунікативна компетенція” ґрунтовно досліджувалось американським лінгвістом Д. Хаймзом. Вагомим внеском у розгляд цього питання з позицій комунікативного

підходу є праці М. Кенел та М. Свейн. Науковці розглядають, аналізують різні теорії та структуру комунікативної компетенції та виділяють граматичну, соціолінгвістичну та стратегічну її складові [1].

Аналіз сучасних досліджень іншомовної комунікативної компетенції дає змогу зрозуміти її багатоаспектний характер. Вище зазначене поняття тлумачать як: знання мови, високий рівень практичного володіння як вербальними, так і невербальними її засобами, а також досвід володіння мовою на варіативно-адаптивному рівні залежно від конкретної мовленнєвої ситуації [2, с. 14]; можливість здійснювати мовленнєву діяльність через реалізацію комунікативної, мовленнєвої поведінки на основі фонологічних, лексико-граматичних, соціологічних і країнознавчих знань та навичок відповідно до різноманітних завдань і ситуацій спілкування [3, с. 297]; здатність брати до уваги у мовленнєвому спілкуванні контекстуальну доречність і вживаність мовних одиниць для реалізації когнітивної та комунікативної функцій [4, с. 18]; ступінь задовільного володіння певними нормами спілкування, поведінки як результат навчання, як засвоєння етно- і соціально-психологічних еталонів, стандартів, стереотипів поведінки, ступінь володіння технікою спілкування, як мовну систему в дії [5, с. 12]; знання, уміння та навички, необхідні для розуміння чужих та власних програм мовленнєвої поведінки, адекватних цілям, сферам, ситуаціям спілкування, зміст якої охоплює знання основних понять лінгвістики мови (стилі, типи, способи зв'язку речень у тексті), уміння та навички аналізу тексту та власне комунікативні надбання [6, с. 6–7].

Узагальнюючи результати аналізу можна стверджувати, що вчені акцентують увагу на певних компонентах іншомовної комунікативної компетенції відповідно до цілей свого дослідження. Однак, загальною складовою є рівень володіння іноземною мовою як результат засвоєних знань у відповідності до певної мовленнєвої ситуації.

Варто також зазначити, що не сформовано єдиної наукової позиції щодо структури іншомовної комунікативної компетенції. Так, М. Кенел та М. Свейн виокремлюють три компоненти у її структурі: граматичну компетенцію – рівень засвоєння граматичного коду, включаючи словниковий запас, правила правопису і вимови, словотворення і побудови речень; соціолінгвістичну компетенцію – уміння доречно використовувати і розуміти граматичні форми у різних соціолінгвістичних контекстах для виконання окремих комунікативних функцій (опису, повідомлення, переконання, запиту інформації тощо); стратегічну компетенцію – здатність використовувати вербальні і невербальні засоби при загрозі зриву комунікації у випадку недостатнього рівня обізнаності того, хто говорить або через наявність побічних ефектів [1, с. 8–26]. На нашу думку, ця структура є найбільш загальною для розуміння сутності іншомовної комунікативної компетенції, в той час як більшість учених урахує зміст професійної підготовки спеціалістів при розгляді складових досліджуваного поняття.

Заслугує на увагу структурна модель іншомовної комунікативної компетенції Н. Гез, у якій виділено: вербально-комунікативну компетенцію (здатність опрацьовувати, групувати, запам'ятовувати і у разі необхідності згадувати знання, застосовуючи мовні позначення); лінгвістичну компетенцію (здатність розуміти, продукувати необмежену кількість правильних речень за допомогою засвоєних мовних знаків і правил їх поєднання); вербально-когнітивну компетенцію (здатність брати до уваги під час мовленнєвого спілкування контекстуальну доречність і вживання мовних одиниць для реалізації когнітивної та комунікативної функцій); метакомунікативну компетенцію (володіння понятійним апаратом, який необхідний для аналізу та оцінки засобів мовленнєвого спілкування) [4, с. 19].

Найбільш повно, на нашу думку, структуру іншомовної комунікативної компетенції розкрила С. Козак, розуміючи її як важливу

професійну рису особистості фахівця. Важливими компонентами досліджуваного явища науковець вважає лінгвістичний, соціокультурний, стратегічний та професійний.

Лінгвістична компетенція складається з комплексу знань, умінь та навичок, які забезпечують оволодіння мовними засобами, визначення комунікативного змісту розуміння окремих мовних одиниць, їхніх значень, форми і структури, зв'язків між ними. У свою чергу лінгвістична компетенція містить лексичну, граматичну, семантичну, фонологічну, орфографічну та орфоепічну складові. Соціокультурна компетенція характеризується розумінням лінгвокраїнознавчих реалій, ономастичної лексики, фразеології та афористики з національно-культурною семантикою. Її цілісну систему формують: країнознавчий (охоплює усталені знання, професійну тематику, молодіжну тематику, що забезпечує формування системи знань про народ-носій мови, національний характер, суспільно-державний устрій, здобутки у галузі освіти, культури, особливості побуту, традиції, звичаї); лінгвокраїнознавчий (містить знання мовних одиниць, зокрема з національно-культурним компонентом семантики, і вміння використовувати їх відповідно до соціально-мовленнєвих ситуацій); та соціолінгвістичний компоненти (характеризується особливостями національного мовленнєвого етикету і невербальної поведінки та навичками врахування їх у реальних життєвих ситуаціях, здатністю організовувати мовленнєве спілкування відповідно до комунікативної ситуації, соціальних норм поведінки та соціального статусу комунікантів) [7, с. 8-10].

Стратегічна компетенція спрямована на забезпечення визначення важливості теми повідомлення, логічного зв'язку між частинами тексту та порядку деталізації їхнього логічного взаємозв'язку. Професійна компетенція забезпечує розуміння конкретних професійних проблем та адекватність формулювання висновків, об'єктивацію спеціальних термінів, виокремлення головної інформації, оцінку її значущості з позиції

професійної діяльності; допомагає подолати психологічні бар'єри під час спілкування за допомогою засобів іноземної мови; активізує комунікативний потенціал особистості на основі усвідомлення нею власної потреби в такому спілкуванні [7, с. 11].

Проаналізовані структури досліджуваного поняття дозволяють дійти висновку, що основним завданням формування іншомовної комунікативної компетенції студентів є забезпечення засвоєння знань, набуття вмінь та навичок спілкування іноземною мовою у відповідному соціокультурному просторі з різними комунікантами.

Для розвитку іншомовної комунікативної компетенції викладачеві необхідно використовувати інтерактивні дидактичні технології, інноваційні методи та засоби навчання, що поєднують комунікативні та пізнавальні цілі, спрямовані на розвиток особистісних характеристик, розкриття творчого потенціалу студентів. Такою технологією, насамперед, є навчально-ігрове проектування, оскільки воно дозволяє організувати процес навчання таким чином, що всі студенти стають активними суб'єктами пізнавальної діяльності, спрямованої на засвоєння навчального матеріалу й творчого його застосування при вирішенні навчальних і професійних задач.

Участь у навчально-ігровому проекті дає можливість майбутньому фахівцю реалізувати творчу діяльність, поглянути на досліджуваному проблему з різних позицій, проявити пошукову активність, творчу уяву, творчу взаємодію між ним та педагогом. Творчий потенціал учасника навчально-ігрового проектування розвивається за рахунок можливості та необхідності оволодіння різними видами та формами активності на кожному з етапів розробки та реалізації проекту.

Навчально-ігрове проектування реалізує ряд навчальних функцій, які уможлиблюють ефективне формування іншомовної комунікативної компетенції: включення тих, хто навчається в пошук вирішення професійних проблем; вироблення навичок колективної діяльності та

індивідуального стилю спілкування; розвиток здорової конкуренції, що сприяє розвитку впевненості в собі та підвищенню рівня самооцінки; розвиток творчого потенціалу; вироблення навичок вербалізації, вміння слухати, задавати питання та відповідати на них, проводити публічну презентацію інформації.

Результативність формування іншомовної комунікативної компетенції засобами навчально-ігрового проектування певною мірою залежить від ефективної взаємодії викладача та студентів. Вона активізує мотиваційну сферу особистості, сприяючи спільній діяльності студентів для досягнення мети спілкування і вирішення імітованої фахової проблеми. Іноземна мова стає складовою вивчення самої спеціальності, розвитку професійних інтересів та готовності студентів використовувати здобуті знання в професійній сфері.

Включення студентів у процес навчально-ігрового проектування відбувається за рахунок суб'єктного досвіду життєдіяльності, набутого студентами під час навчання, в умовах соціокультурного оточення. У навчально-ігровій діяльності студент стає активним суб'єктом свого розвитку, навчання відповідно до своїх пізнавальних інтересів, індивідуальних потреб та ціннісних орієнтацій. Навчально-ігрове проектування спрямоване на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, яку вони виконують упродовж визначеного часового відрізка.

Необхідно зазначити, що розвиток комунікативних здібностей, навичок взаємодії у процесі роботи над проектами, творчого, альтернативного мислення, вміння знаходити нестандартні рішення навчально-професійних задач, висловлювати оригінальні ідеї, створювати нововведення забезпечує формування у студентів умінь оцінювати результати власної діяльності та діяльності інших і, відповідно до цього, коригувати подальші дії й процес самопідготовки.

В основі методів навчально-ігрового проектування як особистісно орієнтованої інтерактивної дидактичної технології лежать методи проблемного навчання. У них поєднуються навчальна, ігрова й проектна діяльності, що дозволяє організувати навчальну діяльність студентів як активний, творчий пошук розв'язання завдань, формування пізнавальних інтересів, аналітичних, дослідницьких, проектувальних, комунікативних умінь і потребує інтеграції знань не тільки з іноземної мови, а й фахових предметів.

Створення навчально-ігрового проекту відбувається поетапно – підготовчий, дослідницький та заключний етапи. Кожний з етапів характеризується певною групою методів. На підготовчому етапі відбувається постановка проблеми, її аналіз, визначення проектувальних задач, пошук ідей для їх вирішення. На цьому етапі використовуються такі методи як евристична бесіда, читання тексту з подальшим формулюванням проблемних питань, метод конференції ідей, мозкова атака, діаграма ідей та інші. Характерною ознакою дослідницького етапу навчально-ігрового проектування є синтез, трансформація висунутих ідей, коли виробляються конкретні рішення проблемної ситуації. Методи цього етапу – інтерв'ю, бесіда, аналіз існуючих рішень, матриця ідей, аналіз конкретних ситуацій (case-study). Метою заключного етапу навчально-ігрового проектування є оцінка та аналіз досягнутих результатів. Він реалізується за допомогою презентації та захисту навчально-ігрових проектів, експертній оцінці та самооцінці.

Так, прикладом навчально-ігрового проекту для студентів 3 курсу інституту фізичного виховання і спорту є „Найкращий фітнес центр нашого міста” („The best fitness centre in our city”). На підготовчому етапі студентам необхідно визначити проблему, над вирішенням якої вони будуть працювати, створити групи, розподілити ролі. Для введення майбутніх фахівців у проект нами був обраний метод проблемних питань: What are the reasons of excess weight among people? What are the

consequences and what can be done to remedy the situation? Як правило, для розв'язання проблеми студенти пропонують відвідування дієтолога та фітнес центру. Наступним кроком є повідомлення викладача про створення найкращого фітнес-центру у місті, проект якого повинні розробити студенти у групах по 3-4 чоловіки та представити на розгляд експертів. Викладач також наголошує на критеріях, за якими оцінюється проект: необхідна і достатня глибина занурення у проблему, використання знань з інших галузей; характер спілкування і взаємодопомоги між учасниками проекту; правильне використання лексико-граматичних одиниць; активність кожного учасника проекту; уміння аргументувати свої висновки; естетичне оформлення результатів проекту; уміння відповідати на запитання опонентів, лаконічність і доказовість відповідей кожного члена групи.

На дослідницькому етапі студентами може бути використана наступна матриця ідей (морфологічна карта) (табл. 1):

Цінність методу case-study полягає, на нашу думку, в тому, що при його реалізації використовуються й інші методи, що дозволяє досягнути декілька цілей: розвинути у студентів навички аналізу та критичного мислення, комунікативні навички, аргументоване висловлювання, сформувані уміння оцінки альтернативних варіантів вирішення поставленої задачі, презентаційні уміння, а також уміння самооцінки та самокорекції.

Прикладом запропонованих для розгляду ситуацій можуть бути наступні:

Situation 1. During aerobic classes one of the group members tries to do some different exercises. She explains to the trainer that they are more useful for her health. She thinks that the trainer should choose the complex of the exercises more careful. She joined this group because the trainer had been advised as a professional one, but she was disappointed. The trainer argues and tells the

client to visit some other trainer's classes or choose some other fitness centre.
Comment on the trainer's actions. What consequences can follow?

Таблиця 1.

Приклад матриці ідей для розробки навчально-ігрового проекту

„The best fitness centre in our city”

№	Points to consider	Variants			
		A	B	C	D
1	Location	In the centre of the city	In the suburbs	In the shopping centre	Close to the city transport
2	Clients' age categories	Adult groups	Children and adult groups	Women groups	Men groups
3	Service	Aerobics Swimming classes Yoga	Aerobics Cycling Instructional karate	Power hour Aerobics Swimming classes Fitness meditation	Kickboxing Yoga Swimming classes Hard care Abc
4	Staff	Personal trainers Group instructors Managers	Group instructors Trainer's assistants	Personal trainers Group instructors Weight room staff	Group instructors Fitness instructors
5	Advantages	Opening hours 6-12 p.m.	Personal training	dietician	Outdoor facilities
6	Price policy	Cheap morning hours	Special discounts	Free soft drinks	Weekend discounts

Situation 2. One of the children in a swimming class falls behind the group. After having a talk with him his trainer understands that he doesn't want to go to swimming classes, because he is fond of judo. But his parents want him to attend the swimming class. The trainer tried to talk to them but it was useless. What would you do if you were the boy's trainer?

Ефективною формою навчання у процесі формування іншомовної комунікативної компетенції на дослідницькому етапі проекту є рольові ігри. Для розвитку діалогічного мовлення студентам було запропоновано наступне завдання:

Dialogue 1: Student A: You want to get a job as a fitness instructor. You'll have an interview with the top manager. Try to persuade him to give you a vacant place.

Student B: You are the top manager of the fitness centre. Check the aspirant's qualifications and decide if he can take a vacant place.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Узагальнюючи зазначене вище, можна стверджувати, що форми та методи навчально-ігрового проектування сприяють розвитку творчої уяви, набуття вмінь цілеспрямовано генерувати нові нестандартні ідеї, виробленню навичок дослідницької діяльності, самореалізації та самовдосконалення, що надає нові можливості для формування іншомовної комунікативної компетенції.

Аналіз фахових джерел свідчить, що мультимедійні технології, розробка дистанційного навчання, електронних підручників для спецкурсів зі спеціальностей для формування іншомовної комунікативної компетенції можуть бути напрямками подальших досліджень.

Література:

1. Canale, M.; Swain, M. (1980). „Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing”. *Applied Linguistics* (1): 1–47. Retrieved September 29, 2013.
2. Павленко О. О. Формування комунікативної компетенції фахівців митної служби в системі неперервної професійної освіти: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук. 13.00.04. / О.О. Павленко. – К., 2005.
3. Сумцова О. В. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции студентов технических вузов при использовании активных методов обучения иностранному языку / О. В. Сумцова // Молодой ученый. – 2012. – №2. – С. 297–298.

4. Гез Н. И. Формирование коммуникативной компетенции как объект зарубежных методических исследований / Н. И. Гез // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 2. – С. 17–24.
5. Прудникова Н. Н. Педагогическая технология формирования иноязычной компетенции студентов неязыковых вузов: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01. / Н.Н. Прудникова. – Саратов, 2007.
6. Федоренко Ю. П. Формування у старшокласників комунікативної компетенції в процесі вивчення іноземної мови: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / Ю.П. Федоренко. – Луцьк, 2005.
7. Козак С. В. Формування іномовної комунікативної компетенції майбутніх фахівців морського флоту: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / С. В. Козак. – Одеса, 2001.
8. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова ; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – [3-е изд., испр.]. – М. : Издательский центр „Академия”, 2008. – 368 с.